

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

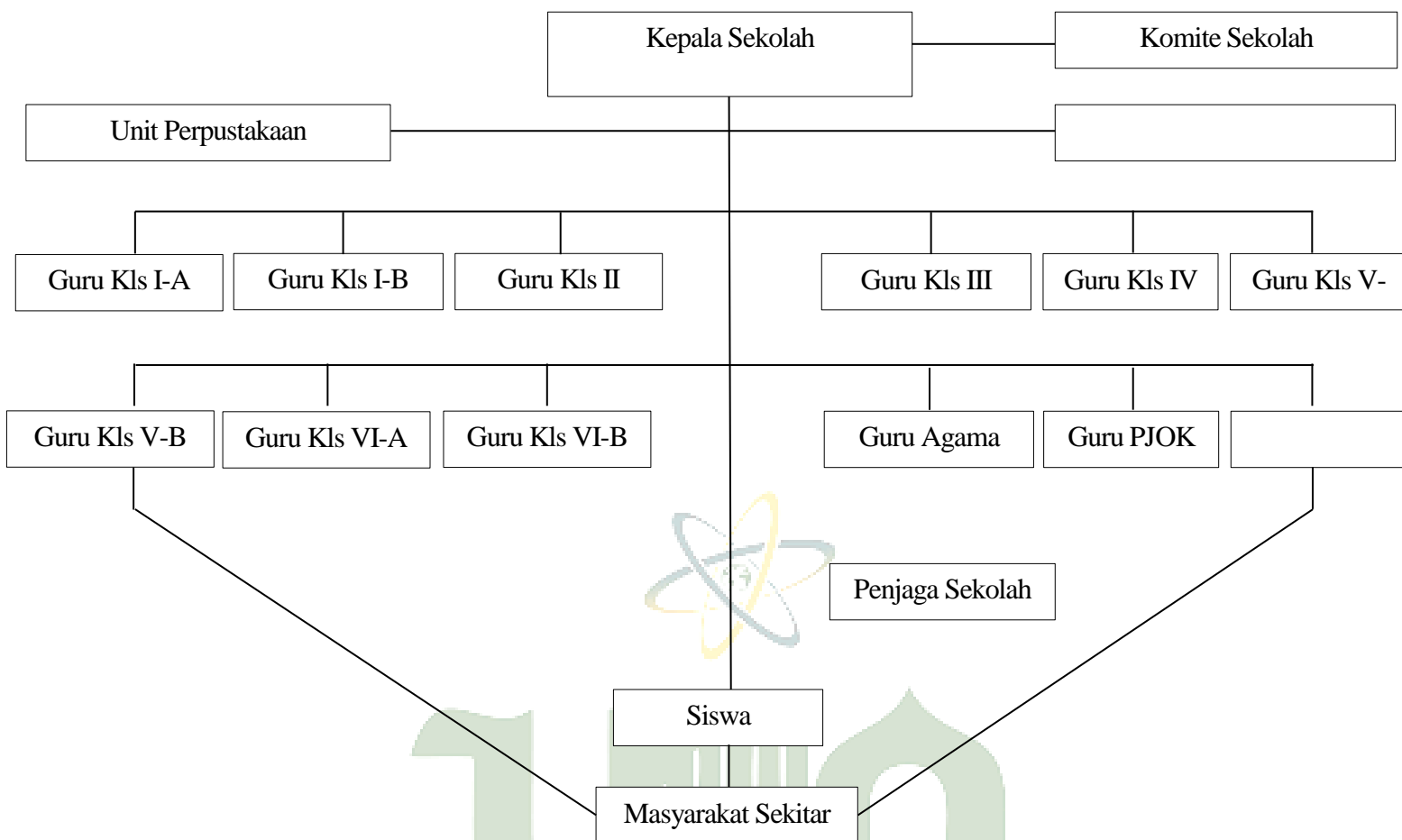
4.1 Gambaran Umum SD Negeri 014720 Air Hitam

4.1.1 Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SD Negeri 014720 Air Hitam
NPSN	: 10203960
NSS	: 101070611035
Alamat	: Jln. Pendidikan Dusun II Air Hitam
Provinsi	: Sumatera Utara
Kecamatan	: Datuk Lima Puluh
Kabupaten	: Batu Bara
Desa/Kelurahan	: Air Hitam
Kode Pos	: 21255
Daerah	: Pedesaan
Status Sekolah	: Negeri
Kelompok Sekolah	: Imbas
Akreditasi	: B
Luas Tanah	: 4800m ²
Organisasi Penyelenggara	: Pemerintah

4.1.2 Struktur Organisasi SD Negeri 014720 Air Hitam

SD Negeri 014720 merupakan sekolah dasar yang diselenggarakan oleh pemerintah yang terletak di Desa Air Hitam, Kabupaten Batu Bara, Sumatera Utara. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan ialah dimulai pagi hari. Adapun struktur organisasi dari SD Negeri 014720 ialah sebagai berikut :



Gambar 4.1 Struktur Organisasi

4.1.3 Tenaga Pendidik dan Kependidikan SD Negeri 014720 Air Hitam

Di SD Negeri 014720 Air Hitam terdapat 11 orang guru. Dimana guru-guru tersebut terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, guru agama islam dan guru pjok. Adapun data nama-nama guru tersebut akan dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4.1
Tenaga Pendidik SD Negeri 014720 Air Hitam

No	Nama Guru	Jabatan
1	Ainun Syopiah	Kepala Sekolah
2	Saipul Adlin Damanik	Guru Kelas I-A
3	Murniati	Guru Kelas I-B

4	Zulfariani	Guru Kelas Guru Kelas II
5	Rini Usmaya Sari	Guru Kelas III
6	Sumiatik	Guru Kelas IV
7	Fatmawati	Guru Kelas V
8	Nuraini	Guru Kelas VI-A
9	Nurlaili	Guru Kelas VI-B
10	Zulpriyanto	Guru PJOK
11	Husnul Khatimah	Guru

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa jumlah guru yang menjadi tenaga pengajar di SD Negeri 014720 Air Hitam berjumlah 12 orang yang terdiri dari kepala sekolah, kemudian guru kelas dan guru PJOK. Adapun data-data tersebut diperoleh secara langsung melalui sekolah dan data yang diperoleh melalui website resmi milik Kemdikbud.

4.1.4 Jumlah Siswa

Siswa secara umum merujuk pada anak-anak atau remaja yang sedang mengenyam pendidikan formal, meskipun istilah ini juga dapat digunakan secara lebih luas untuk merujuk pada orang-orang yang mengikuti program pendidikan non-formal atau pendidikan dewasa. Peran utama siswa adalah untuk aktif belajar, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan mengembangkan keterampilan akademik dan sosial. Selain itu, siswa juga diharapkan menghormati aturan dan norma yang berlaku di sekolah, menunjukkan sikap yang positif terhadap pembelajaran, dan berinteraksi dengan baik dengan rekan sekelas dan guru. Berikut ini ditampilkan jumlah siswa yang bersekolah di SD Negeri Air Hitam.

Tabel 4.2
Jumlah Siswa SD Negeri 014720 Air Hitam

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	24	28	52
II	20	24	44
III	22	22	44
IV	18	19	37
V	20	15	35
VI	17	13	30
Total	121	121	242

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwasanya jumlah seluruh siswa kelas I berjumlah 52 siswa, sedangkan jumlah siswa kelas II sebanyak 44 siswa, kemudian pada kelas III berjumlah 44 siswa. Sementara itu pada kelas IV berjumlah 37 orang siswa, kelas V berjumlah 35 orang siswa dan kelas VI total 30 orang siswa. Sehingga jumlah siswa keseluruhan dari SD Negeri 014720 Air Hitam berjumlah 242 orang siswa.

4.2 Deskripsi Data

4.2.1 Analisis Deskripsi Variabel *Game Online* (X)

Berikut ini akan diberikan gambaran terkait dengan jumlah tanggapan yang sudah diberikan responden dari beberapa pernyataan dalam instrumen penelitian. Data kuesioner mengenai variabel kecanduan *game online* dideskripsikan dengan bantuan program SPSS 25. Tabel berikut menunjukkan gambaran Variabel X yaitu kecanduan game online berdasarkan analisis statistik.

Tabel 4.1
Analisis Deskripsi Variabel *Game Online* (X)

Statistics		
Kecanduan Game Online		
N	Valid	35
	Missing	0

Mean	78.2286
Median	77.0000
Std. Deviation	11.29832
Variance	127.652
Range	39.00
Minimum	60.00
Maximum	99.00

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata (*mean*) adalah 78.23, median adalah 77,00, standar deviasi (*std deviation*) adalah 11,29. Dan varian (*variance*) adalah 127,652 dengan data terendah (*minimum*) adalah 60 dan tertinggi (*maximum*) adalah 99, menunjukkan bahwa data tersebut memiliki rentang (*range*) 39.

4.2.2 Analisis Deskripsi Variabel Motivasi Belajar (Y)

Berikut ini akan diberikan gambaran terkait dengan jumlah tanggapan yang sudah diberikan responden dari beberapa pernyataan dalam statistic35 penelitian. Data kuesioner mengenai variabel motivasi belajar dideskripsikan dengan bantuan program SPSS 25. Tabel berikut menunjukkan gambaran Variabel X yaitu motivasi belajar berdasarkan analisis statistic.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Tabel 4.2

Analisis Deskripsi Variabel Minat Belajar (Y)

Statistics		
Motivasi Belajar		
N	Valid	35
	Missing	0
Mean		81.5143
Median		80.0000
Std. Deviation		10.92588
Variance		119.375
Range		40.00
Minimum		59.00

Maximum	99.00
---------	-------

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata (*mean*) adalah 81,51, median adalah 80,00, standar deviasi (*std deviation*) adalah 10,93. Dan varian (*variance*) adalah 127,652 dengan data terendah (*minimum*) adalah 59 dan tertinggi (*maximum*) adalah 99, menunjukkan bahwa data tersebut memiliki rentang (*range*) 40.

4.3 Hasil Penelitian

4.3.1 Uji Validitas

Uji yang dilakukan untuk melihat ketepatan instrumen pengukuran yang akan digunakan dalam penelitian disebut dengan uji validitas. Uji ini dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana ketepatan instrumen penelitian sehingga memberikan informasi yang akurat. Instrument penelitian dikatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel. Berikut ini disajikan hasil uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan software SPSS.

Tabel 4.3
Hasil Uji Validitas

Variabel	Item Pertanyaan	Koefisien Korelasi	r-tabel	Keterangan
<i>Game Online (X)</i>	P 1	0.462**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 2	0.557**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 3	0.575**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 4	0.435**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 5	0.591**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 6	0.727**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 7	0.669**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 8	0.760**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 9	0.484**	0,3338	<i>Valid</i>

	P 16	0.727**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 17	0.688**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 18	0.488**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 19	0.894**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 20	0.719**	0,3338	<i>Valid</i>
Motivasi Belajar (Y)	P 1	0.478**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 2	0.571**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 3	0.693**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 8	0.835**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 9	0.535**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 10	0.594**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 11	0.802**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 12	0.691**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 13	0.542**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 14	0.347*	0,3338	<i>Valid</i>
	P 15	0.545**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 16	0.671**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 17	0.654**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 18	0.668**	0,3338	<i>Valid</i>
	P 19	0.671**	0,3338	<i>Valid</i>
P 20	0.691**	0,3338	<i>Valid</i>	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dari variabel sikap keuangan, pendapatan dan perencanaan keuangan memperoleh nilai r-hitung lebih besar dari nilai r-tabel pada taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan adalah valid.

4.3.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada tingkat keterandalan sesuatu. sebaliknya apabila nilai korelasi dibawah 0,7 maka dikatakan item tersebut tidak reliabel.

Berikut ini disajikan hasil uji reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan software SPSS.

Tabel 4.4
Hasil Uji Reliabilitas Variabel *Game Online* (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.907	20

Tabel 4.5
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.901	20

Berdasarkan tabel uji reliabilitas diatas didapati seluruh variabel dalam penelitian ini mendapat nilai Cronbach's Alpha yang melebihi angka 0,7. Maka dari itu berdasarkan ketetapan yang ada seluruh variabel penelitian dinyatakan reliabel.

4.3.3 Uji Normalitas

Tes Kebiasaan uji normalitas berbantuan SPSS 25 Di bawah ini :

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kecanduan Game Online	.126	35	.178	.948	35	.100
Motivasi Belajar	.125	35	.185	.958	35	.193

Dari tabel di atas pada porsi Shapiro Wilk cenderung lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa informasi mengenai inspirasi belajar siswa dan game berbasis web terus beredar.

4.3.4 Uji Linieritas

Uji linearitas digunakan untuk menentukan apakah dua faktor mempunyai hubungan yang lurus atau tidak. Jika pemeriksaan langsung maka kambuh harus bisa dilakukan. Pengujian ini dilakukan pada setiap variabel yang melibatkan Test for Linearity dengan tingkat kepentingan 0,05. Variabel dinyatakan lurus dengan asumsi nilai kepentingan lebih dari 0,05 sehingga uji relaps selesai dilakukan secara langsung begitu pula sebaliknya.

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kecanduan <i>Game Online</i>	.126	35	.178	.948	35	.100
Motivasi Belajar	.125	35	.185	.958	35	.193
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil tes tertulis, diharapkan ditandatangani. Regresi linier adalah 0,799. Hal ini menunjukkan bahwa nilai variabel ini $>0,05$, sehingga dapat dipastikan bahwa ada hubungan.

4.3.5 Regresi Linier Sederhana

Analisis ini digunakan untuk menghitung seberapa besar pengaruh variabel independen yaitu, kecanduan *game online* (X) terhadap variabel dependen yaitu motivasi belajar (Y). Adapun hasil analisis dengan menggunakan software SPSS ialah sebagai berikut.

Tabel 4.8
Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.

Motivasi Belajar * Kecanduan <i>Game Online</i>	Between	(Combined)	3578.743	24	149.114	3.107	.033
	Groups	Linearity	2844.909	1	2844.909	59.269	.000
		Deviation from	733.834	23	31.906	.665	.799
		Linearity					
	Within Groups		480.000	10	48.000		
Total		4058.743	34				

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai t-hitung variabel kecanduan game online sebesar 8,795 lebih besar dari nilai t-tabel 2,03452 ($t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$), dengan tingkat signifikan 5% dengan nilai sig uji t 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) akibatnya hipotesis penelitian ini diterima. Hasil analisis menunjukkan bahwasanya secara parsial terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar.

4.3.6 Uji Koefisien Determinasi

Investigasi ini digunakan untuk mengukur seberapa besar tingkat atau menunjukkan dampak dari faktor otonom terhadap variabel dependen. Berikut adalah konsekuensi dari pengujian koefisien jaminan dampak faktor bebas terhadap variabel dependen seperti yang disajikan pada tabel terlampir.

Berdasarkan hasil estimasi perhitungan regresi yang disajikan pada tabel di atas, koefisien determinasi yang disesuaikan atau R-squared adalah 0,701, yang berarti bahwa 70,1% variabel independen yaitu kecanduan judi dapat menjelaskan variabel dependen yaitu sedang belajar. motivasi, sedangkan sisanya sebesar 29,9% dapat dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

4.4 Pembahasan

4.4.1 Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar

Tujuan pertama penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis regresi yang telah dilakukan diketahui bahwa nilai t-hitung variabel kecanduan *game*

online sebesar 8,795 lebih besar dari nilai t-tabel 2,03452 ($t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$), akibatnya hipotesis penelitian ini diterima. Hasil analisis menunjukkan bahwasanya secara parsial terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar.

Kecanduan *game online* dapat memiliki dampak negatif pada motivasi belajar seorang siswa. Beberapa pengaruh negative yang mungkin dapat terjadi diantaranya menjadikan siswa kehilangan fokus pada tugas-tugas sekolahnya. Selain itu kecanduan *game online* seringkali mengakibatkan penurunan produktivitas siswa. Para siswa dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game daripada mengerjakan tugas sekolah atau mempersiapkan ujian. Hal ini dapat menghambat kemajuan akademik para siswa dan menurunkan hasil belajar.

Penting untuk diingat bahwa dampak kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar dapat bervariasi antara siswa. Beberapa siswa mungkin mampu mengatur waktu dengan baik antara bermain *game* dan belajar, sementara yang lain mungkin lebih rentan terhadap pengaruh negatif kecanduan tersebut. Penting bagi siswa, orang tua, dan pendidik untuk memahami pentingnya menjaga keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab akademik.

4.4.2 Kecanduan *Game Online* Signifikan Terhadap Motivasi Belajar

Tujuan kedua penelitian ini ialah melihat apakah kecanduan *game online* signifikan terhadap motivasi belajar. Berdasarkan hasil analisis uji t dengan menggunakan software SPSS 25 diperoleh nilai signifikansi dari hasil uji t dengan tingkat signifikan 5% dengan nilai sig uji t 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 5\%$ ($0,000 < 0,05$) maka dapat diambil kesimpulan bahwa kecanduan *game online* signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Kecanduan *game online* dapat mempengaruhi kualitas belajar siswa. Para siswa mungkin tidak lagi memiliki motivasi untuk menggali materi pelajaran dengan baik atau mengembangkan keterampilan belajar yang diperlukan. Kecanduan *game online* juga dapat menyebabkan siswa menarik diri dari

interaksi sosial dimasyarakat. Para siswa mungkin lebih memilih bermain *game* sendirian daripada berinteraksi dengan teman sebaya atau anggota keluarga. Kurangnya interaksi sosial yang sehat dapat mempengaruhi perkembangan sosial-emosional siswa dan mengurangi dukungan sosial yang diperlukan untuk mempertahankan motivasi belajar.

